

Weekly Report

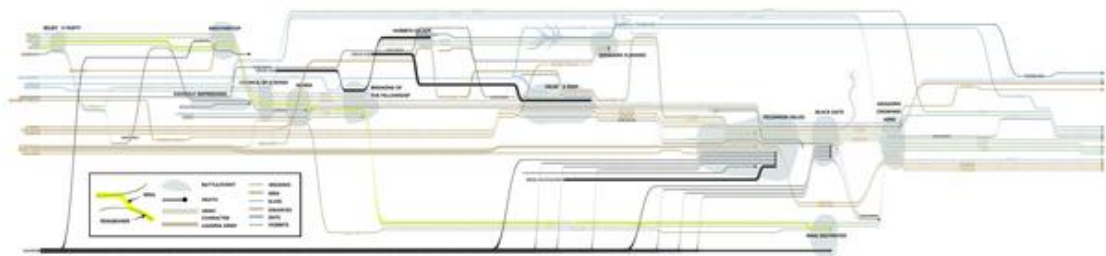
关会华 | 2014.11.16

【本周工作】

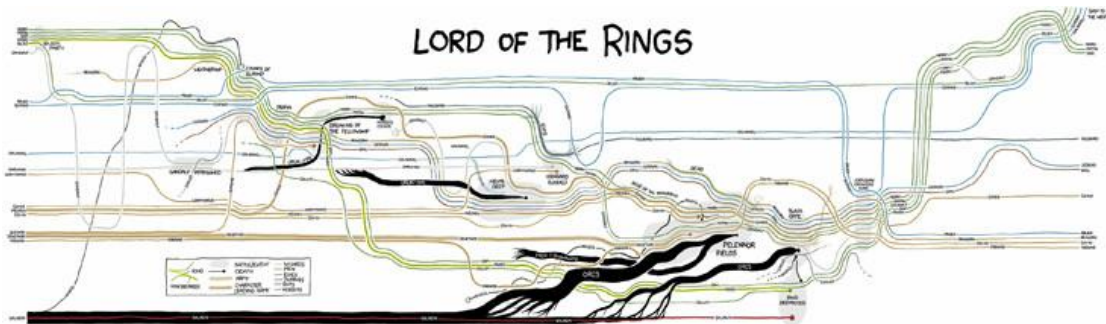
1. 《历史数据可视化》项目

《历史数据可视化》项目进展仍旧比较缓慢，目前项目的主要方向集中于对 Storyline 这种可视化布局的优化和革新上。我们想要建立一个可视化系统，这个系统包含一个数据丰富、结构明了全面的历史数据库，借助该数据库，用户能够可视化出既拥有时序信息又存在空间关系的 Storyline 的布局，同时辅助社交关系网络等来追踪事件的发展。通过这个系统，使用的学者或者用户能够快速发现人物或者事件之间存在的特殊关系，从而带动历史问题的研究。

围绕这个主题，这周重新回顾了一下《StoryFlow: Tracking the Evolution of Stories》这篇文章（图一）。这篇文章以指环王为例，使用 storyline 这种方法可视化出了整个故事。通过查看该论文的参考文献，可以找到这个故事在没有使用可视化手段解决前的样子（见图二）。想对于手绘而言，使用可视化的方法利用计算机自动生成的 Storyline 布局更加的紧凑和整齐，在某些地方也更加的合理美观。当然，能够得到这种效果，是基于一定的算法（细节层次绘制）和交互来实现的，这里就先不展开了。



（图一：《StoryFlow: Tracking the Evolution of Stories》）



（图二：<http://xkcd.com/657/>）

于是，听从了马昱欣师兄的建议，我准备从这篇文章的参考文献入手，目前整理出了以下几篇，想要小马师兄看一下，给出一些阅读建议，然后再深入阅读。



2. 其他

空的时候看了陈老师赠的《数据可视化》的前两章内容，印象比较深刻的是“可视化的终极目的是对事物规律的洞悉，而非绘制的可视化结果本身”，大概是因为这句话曾经切身体会过吧。一开始上《跨媒体数据可视化》的时候觉得可视化就是将一些数据以比较炫酷美观的方式展现出来，但是慢慢接触下来发现，仅仅漂亮的布局方式是不够的，可视化是一种解决实际问题的手段，它更加具有工具的属性，因此，可视化的实质性也是非常重要，除了可视化外也要重视可视分析的力量。大概我现在的理解仍旧不深刻，不过我想以后还可以慢慢体验。

正在学习网页开发的相关内容，希望等真正项目开始开发的时候，能够不会因为编程能力拖慢进度。

【下周安排】

1. Visketch 界面等待反馈；

10 月底胡万祺师兄找我做 Visketch 的界面设计，首先感到非常的荣幸，也希望自己能够设计出令人满意的界面。在设计的时候，首先考虑到这是一个工具性的系统，灰色的背景对操作者的眼睛压力会比白色的小一些。但是当时考虑也不是很全面，如果作为一个展示性界面的话，可能白色的更为合适。加上一些细节上的问题，现在等待反馈，可以迭代修改第二版本，还是要加强设计修炼啊！

2. 阅读 Storyline 相关论文；

3. 与陈老师和马昱欣师兄进一步讨论项目发展方向。